

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

In questo numero
**SPECIALE
SPECTRUM**

GIOCHI

- Carambola
- Crashcars
- Spectroids
- Serpenti
- Autolabirinto
- ZX Western
- Protector

UTILITIES

- Soundquencer
- Supercaratteri
- Graphic
- Editelectronic





© MK PERIODICI snc

Direttore
Mario Magrone

Direzione Tecnica
Arsenio Spadoni

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl
Via Zuretti 25, Milano

Load 'N' Run è una pubblicazione mensile edita da MK Periodici snc. Amministrazione, Redazione, Pubblicità, Abbonamenti: C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Telefono: (02) 706329. Una copia lire 9.000, arretrato il doppio. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano (in attesa assegnazione numero). Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER
ANNO I - N. 1 GENNAIO 1984

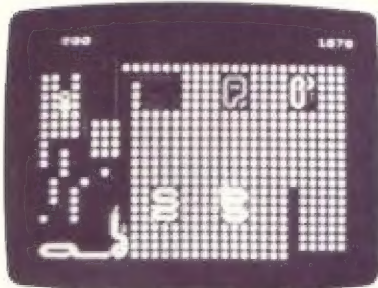
EDITORIALE

Negli ultimissimi anni l'informatica ha conosciuto un processo di sviluppo notevolissimo tale da coinvolgere persone ed ambienti molto diversi e molto lontani da quella che è la cerchia degli addetti ai lavori. Se fino a pochi anni fa i calcolatori ed i relativi accessori erano esclusivamente strumenti di lavoro, oggi non è più così. I calcolatori, e più specificatamente i micro ed i personal computers, si stanno diffondendo un po' dovunque e vengono utilizzati per gli scopi più diversi. Negli ultimi tre anni poi, la diffusione di queste macchine ha conosciuto un vero e proprio boom per merito della Sinclair che al ritmo di uno all'anno, ha sfornato tre rivoluzionari modelli di calcolatore a basso costo. Tra questi il più diffuso in Italia è lo ZX Spectrum cui questa raccolta di programmi è dedicata. È proprio per venire incontro a tutti coloro che hanno acquistato una di queste macchine che abbiamo ritenuto opportuno (e fors'anche necessario) proporre mensilmente una raccolta di programmi che, lo speriamo, incontrerà il massimo favore da parte di tutti. Nei numeri successivi, in edicola ai primi di ogni mese, presenteremo programmi per Spectrum ma anche per altre macchine nella speranza di accontentare il maggior numero possibile di appassionati. In questo primo numero proponiamo ben sette inediti giochi in linguaggio macchina e quattro programmi di utilità. Tranne due, i programmi "girano" tutti su Spectrum 16K.

A.S.

PER CARICARE I PROGRAMMI

Gli undici programmi proposti in questo primo numero sono tutti preceduti da altrettanti brevi programmi contenenti le indicazioni d'uso. Non entreremo quindi, in questa sede, nel merito dei singoli programmi ma vi daremo alcune istruzioni di carattere generale su come deve essere manipolata la cassetta. Prima di iniziare a caricare accertatevi che i collegamenti tra lo Spectrum, il registratore e il TV siano a posto; inserite quindi la cassetta dal lato A e riavvolgete il nastro sino in fondo. Date Load "" ed Enter e fate partire il registratore premendo Play. Se il livello è troppo basso lo Spectrum non riuscirà a caricare le informazioni; regolate pertanto il volume sino ad ottenere sulla parte esterna dello schermo delle righe stabili ed omogenee. Dopo circa 15 secondi in alto sullo schermo apparirà la scritta LOAD 'N' RUN unitamente ad un segnale acustico. Ogni volta che compare questa scritta dovete bloccare il registratore con il tasto Pause. Sullo schermo compariranno le successive istruzioni. Nel caso specifico, dopo alcune videate che vi illustreranno il contenuto del



nastro, dovete far ripartire il registratore: il computer caricherà le istruzioni del primo gioco (Carambola). Dopo altri 15 secondi circa sul video apparirà nuovamente la scritta LOAD 'N' RUN; il nastro dovrà essere pertanto fermato con il solito tasto di Pause. Le istruzioni che appariranno sullo schermo vi illustreranno il gioco ed i tasti da usare. Successivamente vi verrà chiesto di far ripartire il nastro ed il computer caricherà il programma vero e proprio. A caricamento concluso dovete fermare il registratore.

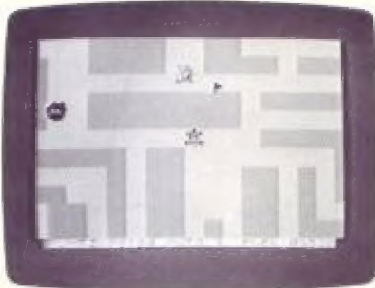
Tutti i programmi relativi ai giochi sono compilati in modo da disattivare i controlli da tastiera; pertanto per "uscire" dai giochi l'unico modo

è quello di togliere tensione mediante lo spinotto posteriore. Per caricare il programma successivo, dopo aver dato tensione, dovete battere nuovamente Load "".

IN QUESTO NUMERO

Lato A.

Carambola (16K). Il tappeto verde, il boccino e le altre bocce da mandare in buca. Possibilità di regolare la traiettoria e la forza del colpo. Uno o due



giocatori.

ZX Western (16K). Riuscirà il nostro eroe sul suo cavallo bianco a destreggiarsi tra un nugolo di cavalieri nemici? Se la mira e i riflessi sono ancora buoni dovreste riuscire a portarvi a casa qualche migliaia di punti. Attenzione agli zoccoli dei cavalli nemici!

Autolabirinto (48K). Evitando tranelli di ogni tipo a autovetture avversarie che vi rincorrono dovete raccogliere il maggior numero possibile di bandierine.

Spectroids (16K). Con la vostra astronave dovete destreggiarvi tra meteore e astronavi nemiche che vi sparano addosso.

Serpenti (16K). Tante mele e numerosi serpenti golosi. Chi riuscirà a mangiare il maggior numero di mele?

Protector (16K). Ai comandi di un'a-



stronave dovete distruggere i cattivi che cercano di assalirvi e di conquistare la Terra. Avete a disposizione laser e bombe. Con il radar potete controllare chi c'è dietro, davanti, sopra e sotto di voi. Non lesinate i colpi se non volete fare una brutta fine!

Lato B

Crashcars (48K). Alla guida della vostra ZX Car siete impegnati in una avvincente gara automobilistica. Amministrate saggiamente la vostra vettura, niente quindi brusche accelerazioni né improvvise frenate. Se finirete fuori strada la vostra velocità si ridurrà notevolmente. La gara finisce quando la vettura rimane a secco di benzina: vince chi percorre il maggior numero di miglia con un pieno.

Beepquencer (16K). È il primo dei quattro programmi di utilità. Consente di impostare, ascoltare, salvare e ricaricare qualsiasi sentenza musicale. A titolo di esempio abbiamo registrato su nastro cinque brevi sequenze musicali che possono essere caricate con questo programma. Possibilità di modificare il tempo di esecuzione di qualsiasi motivo.



Supercaratteri (16K). Alti, bassi, colorati, espansi: è il programma ideale per manipolare qualsiasi scritta. Ricordatevi di usare l'istruzione Let a\$ = "" per inserire la scritta che deve essere ingrandita. Per pulire lo schermo date Cls.

Graphic (16K). Disegni e scritte a volontà con questo che è uno dei più "utili" programmi per ZX Spectrum.

Editelectronic (16K). Dovete disegnare uno schema elettrico? Caricate questo programma e come per incanto potrete fare apparire sul vostro TV lo schema che desiderate. I simboli dei principali componenti elettronici sono predisegnati.

tutta l'elettronica
a portata di mano

in una rivista
giovane e affascinante



in tutte
le edicole!

MILLE IDEE, MILLE PROGETTI
DI ELETTRONICA
E COMPUTER